

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Matapelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting

Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, S.Kom, M.Kom

Program Studi Desain Grafis, STEKOM

dody.stevee@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini diangkat sehubungan dengan kurang maksimalnya buku panduan yang dipakai dalam proses belajar mengajar di SD Negeri Randugunting, terutama Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD. Dengan metode ceramah yang digunakan guru-guru pada umumnya dan menggunakan buku pendamping yang kurang menarik mengakibatkan siswa kurang mampu menghafal dalam Bahasa Inggris. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan salah satu solusi pengajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Sedangkan masalah yang dihadapi disini adalah bagaimana merancang media pembelajaran interaktif sebagai salah satu media pembelajaran alternatif pendukung proses belajar mengajar disekolah untuk kelas IV SD yang mudah dipahami secara materi dan memudahkan siswa untuk melihat sesuatu atau objek yang nyata.

Metode awal yang digunakan adalah riset pembelajaran eksisting Bahasa Inggris yang sudah ada dari aspek kemudahan penyampaian materi maupun secara tampilan visual yang menarik, hal ini melibatkan berbagai pihak sehingga pengumpulan data pun dibagi dalam beberapa metode yaitu observasi, wawancara mendalam, serta studi pustaka. Wujud dari penelitian dan perancangan ini adalah sebuah CD multimedia pembelajaran interaktif. Dari keseluruhan hasil yang dicapai diharapkan memberikan nilai lebih untuk membantu para pendidik dalam memberikan pendidikan Bahasa Inggris yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting.

Kata Kunci: media, pembelajaran, interaktif, bahasa, Inggris.

1.1. Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, kemajuan di dunia pendidikan mengalami peningkatan yang sangat pesat. Cara-cara pengajaran yang diberikanpun semakin variatif atau bermacam-macam, hal ini dilakukan agar pembelajaran agar lebih berkesan dan tidak selalu monotone. Guna meningkatkan mutu pendidikan agar lebih maju, teknologi informasi dan komunikasi ikut ambil bagian di dunia pendidikan.

Potensi yang besar di teknologi multimedia dalam merubah cara seseorang untuk

memperoleh informasi sangat menjanjikan dan efektif. Disamping itu juga, multimedia juga memberi peluang bagi pendidik, untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang diberikan agar dapat diterima semaksimal mungkin. Dengan demikian sumber informasi tidak hanya terfokus melalui buku tetapi bisa makin luas.

Sekolah Dasar Negeri Randugunting berdiri sejak tahun 1987, berlokasi di desa Randugunting RT.01 RW.01 Kecamatan Bergas. SD Negeri Randugunting masih menggunakan metode ceramah

atau konvensional dalam pembelajaran dan belum menggunakan media pembelajaran secara interaktif. Kondisi yang demikian membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, alhasil siswa kadang tidak mengerti akan materi yang diberikan. Menggunakan media papan tulis dirasa kurang efektif karena waktu terbuang percuma untuk mencatat, padahal sudah tersedia berupa buku lembar kerja siswa untuk dipergunakan sebagai pegangan siswa. Dilihat dari tenaga pengajar atau guru, untuk pelajaran Bahasa Inggris sendiri masih menggunakan tenaga honorer atau guru tidak tetap.

Menganalisis permasalahan diatas, dapat dibuat penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran bahasa Inggris. Pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia untuk kelas 4 SD Negeri Randugunting diharapkan dapat membuat minat siswa dalam pelajaran bahasa Inggris menjadi meningkat.

1.2. Identifikasi Masalah

- Pekembangan ilmu dan teknologi menuntut adanya pembelajaran yang inovatif.
- Perlunya pengembangan kreativitas guru bahasa Inggris dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Banyak metode yang dapat digunakan guru Bahasa Inggris dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan

salah satu cara untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik.

- Jam yang terbatas membuat pengajaran secara konvensional menjadi tidak maksimal.

1.3. Pembatasan Masalah

- Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran bagi siswa kelas 4 SD Negeri Randugunting semester 2 pada materi pokok *Theme 2 : I Have A Pet* dengan pembagian subpokok bahasan *Kind of Animal, Singular and Plural Noun* dan *Asking for Clarity*
- Objek penelitian pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Randugunting.
- Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software Macromedia Flash 8, Adobe Auditions sebagai media perekaman suara, Adobe Premier sebagai media editing video, serta Adobe Photoshop dan CorelDraw X4 sebagai pengolah grafis.

1.4. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang media pembelajaran yang interaktif agar pelajaran Bahasa Inggris mudah dipahami?
- Bagaimana menyusun materi pembelajaran bahasa Inggris sesuai kurikulum yang berlaku agar lebih mudah dimengerti oleh siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

- Merancang media pembelajaran yang interaktif agar pelajaran Bahasa Inggris dapat dipahami oleh siswa.
- Membuat penyusunan materi pembelajaran yang sesuai dengan

kurikulum agar pembelajaran bahasa Inggris dapat dimengerti.

1.6. Manfaat Penelitian

- a) Memberikan sarana baru dalam pengajaran khususnya untuk pelajaran Bahasa Inggris kelas 4 SD Randugunting.
- b) Memberi kontribusi dalam bidang ilmu komputer, dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pengajaran.

2.1. Bahasa Inggris

Inggris, seperti yang diketahui, dikembangkan di Inggris dan lebih baru-baru ini di Amerika dan di tempat lain di seluruh dunia. Ini tidak dimulai di Inggris melainkan bahasa imigran yang datang ke sana dengan menyerang Anglo-Saxon pada abad kelima. Sebelum itu, Bahasa Inggris dituturkan di Benua Eropa, yang berbatasan dengan Laut atau yang kita sebut Indo-Eropa, yang merupakan sumber kebanyakan bahasa selatan-Asia, Eropa dan lebih banyak lagi. John Algeo (2005:49)

2.2. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar menurut Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4).

2.3. Pembelajaran

Aunurrahman (2010 :35) menyimpulkan bahwa “belajar adalah suatu usaha sadar yang

dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

2.4. Media Pembelajaran

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

2.5. Sekolah

Sekolah efektif sebagai sekolah yang memiliki kemampuan dalam menjalankan fungsinya secara maksimal, baik fungsi ekonomis, fungsi sosial kemanusiaan, fungsi politis, fungsi budaya maupun fungsi pendidikan (Rama Cahyati, 2012).

2.6. Multimedia

Menurut Dwi Agus Diartono (2008 :159) Dalam Kamus Amerika didefinisikan bahwa multimedia adalah kombinasi dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan text, image, khususnya untuk tujuan pendidikan, dan hiburan. Unsur-unsur seperti teks, audio (narasi, dialog, sound effect), musik, film, video, fotografi, animasi dan grafik merupakan media pendukung yang tergantung dan terintegrasi menjadi satu-kesatuan karya multimedia. Bentuk Interaktif Multimedia termasuk didalamnya WebSite, CD Rom Interactive, Program / software,

Presentasi, Tutorial, Help section, dan bahkan Games.

2.7. Teks

Teks merupakan salah satu elemen terpenting dalam multimedia, karena elemen ini menjadi dasar dalam penyampaian informasi, teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan memerlukan tempat penyimpanan yang paling kecil. Dengan penggunaan teks penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh pamakai. (Dwi Agus Diartono, 2008 :160)

2.8. Gambar

Gambar dapat berupa hasil dari foto, gambar yang telah diedit dan *scanning*. Berdasarkan cara pembuatannya, format file gambar dapat dibagi menjadi dua, yaitu bitmap dan vector (Dwi Agus Diartono, 2008 :160)

2.9. Suara / Audio

Suara yang dihasilkan dalam multimedia berisikan informasi suara yang kompleks. Suara terdiri dari berbagai format file, antara lain WAV (*Waveform*) dan MIDI (*Music Instrument Digital Interface*) (Yuswanto, 2003)

2.10. Animasi

Animasi merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari pemasangan frameframe gambar secara tepat yang untuk menghasilkan efek pergerakan, sehingga tampil seperti hidup. (Dwi Agus Diartono, 2008 :160)

2.11. Video

Video adalah Teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital.

Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran” (Diyar, 2012).

2.12. Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem symbol bunyi yang bermakna yang berarti kualisi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbiter dan konfisional yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok orang untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Wibowo (2009 : 3)

2.13. Macromedia Flash 8

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikan serta mudah dipelajari. Di samping digunakan untuk keperluan pembuatan animasi biasa dan animasi sirus web, Flash juga dapat digunakan untuk membuat game, presentasi, dan animasi kartun. Sekarang juga sudah mulai berkembang penggunaan Flash untuk pembuatan game di mobile device seperti handpone, PDA, dll (Amrullah, 2009).

2.14. Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pengeditan foto / gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan

iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar / foto, dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems, Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi Sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi Kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6 (Zainal Hakim, 2012).

2.15. Corel Draw X5

CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. (Ian Chandra K, 2009)

2.16. CD Interaktif

Menurut Taufiq Zulfikar (2011) CD interaktif merupakan sebuah program interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (*user*) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu. Dan CD interaktif biasanya dibuat dengan program

adobe flash, adobe director dan swishmax.

2.17. Adobe Audition CS

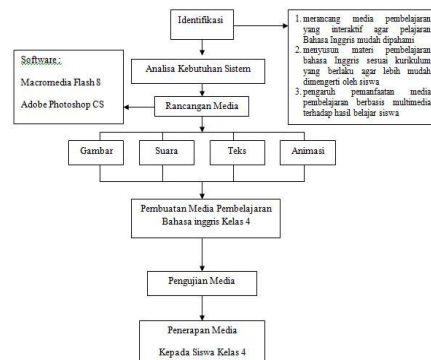
Adobe Audition merupakan suatu program yang digunakan untuk merekam, mengedit suara dalam bentuk digital yang berbasis Windows. Program ini dilengkapi dengan modul-modul efek suara, seperti Delay, Echo, Pereduksi Noise/Hiss, Reverb, Pengatur Tempo, Pitch, Graphic Dan Parametric Equalizer. Adobe Audition memberikan fasilitas perekaman suara sampai dengan 128 track hanya dengan satu sound card, hal ini akan memberikan kemudahan bagi seorang sound editor untuk berekspresi lebih jauh. Edit suara bisa dilakukan dalam bentuk .wav Dan penyimpanan bisa diconvert dalam bentuk format seperti .wma, .mp3, mp3pro, dll. Dalam arrangement sebuah musik bisa dilakukan dengan menambahkan beberapa alat musik dan dikoneksikan dengan line in atau microphone dari soundcard. (Dody Firmansyah, 2008).

2.18. Actions Script

Actions Script adalah bahasa scripting Macromedia Flash yang berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktivitas dalam Flash Movie. Dengan Actions Script bisa mengatur aksi – aksi yang bisa dilakukan oleh objek – objek di dalam flash. (Teguh Wahyono, 2006).

3.1. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir berikut merupakan serangkaian bagan-bagan yang menggambarkan alur dari proses penelitian dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk anak kelas 4 SD, berikut adalah gambaran dari kerangka berpikir penelitian ini :



3.2 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat program pembelajaran Bahasa Inggris kelas 4 adalah sebagai berikut :

- Intel Pentium IV 2.8 Ghz LGA 775
- Memory 512 MB
- Hard Disk 80 GB
- Kartu VGA 128 MB
- Mouse
- Keyboard
- Active Speaker
- Mikrofon

3.3 Perangkat Lunak (Software)

Sedangkan kebutuhan software untuk membangun sistem rancangan media pembelajaran ini, penulis menggunakan :

- Adobe PhotoShop
- CorelDraw X5
- Macromedia Flash 8
- Adobe Audition

3.4 Produk yang akan dikembangkan

Isi media pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain meliputi :

- Halaman Intro
- Halaman Menu Utama
- Halaman *Kind of Animals*
- Halaman *Singular and Plural Noun*
- Halaman *Asking for Clarity*
- Halaman Soal / Latihan

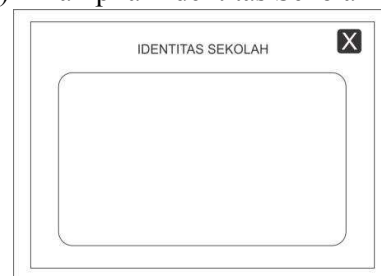
Isi media tersebut nantinya akan dikemas kedalam bentuk kepingan CD yang akan diserahkan dan dipakai oleh guru pengajar.

3.5 Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 4

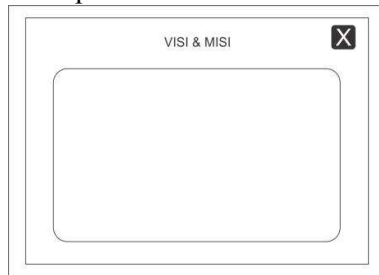
a) Tampilan Opening



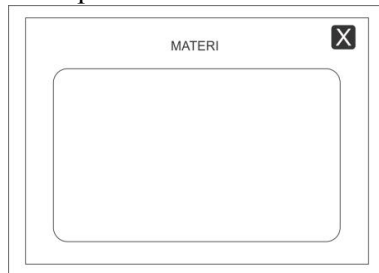
b) Tampilan Identitas Sekolah



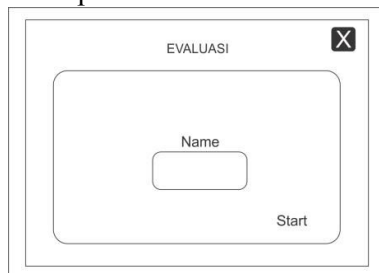
c) Tampilan Visi dan Misi



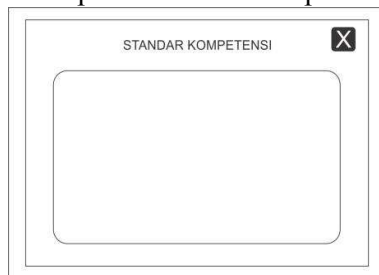
d) Tampilan Materi



e) Tampilan Evaluasi



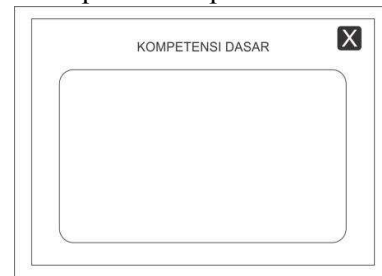
f) Tampilan Standar Kompetensi



g) Tampilan Tujuan Pembelajaran



h) Tampilan Kompetensi Dasar



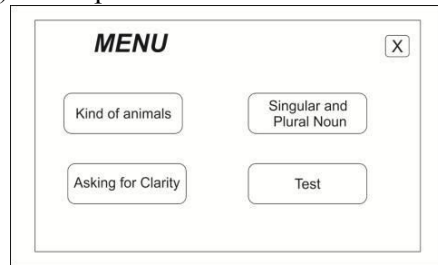
i) Tampilan Prestasi



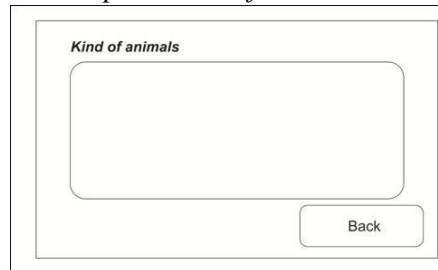
j) Tampilan Awal Materi Pembelajaran



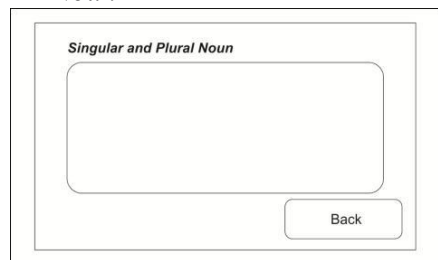
k) Tampilan Menu



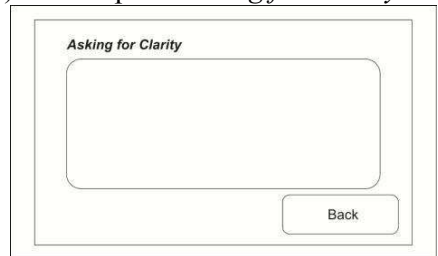
l) Tampilan *Kind of Animal*



m) Tampilan *Singular and Plural Noun*



n) Tampilan *Asking for Clarity*



o) Tampilan Soal



4. Implementasi

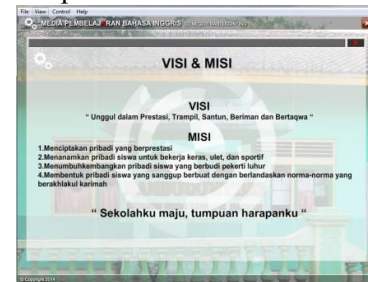
a. Tampilan Opening



b. Tampilan Identitas Sekolah



c. Tampilan Visi dan Misi



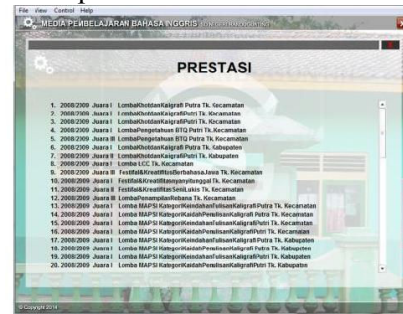
d. Tampilan Materi



e. Tampilan Evaluasi



i. Tampilan Prestasi



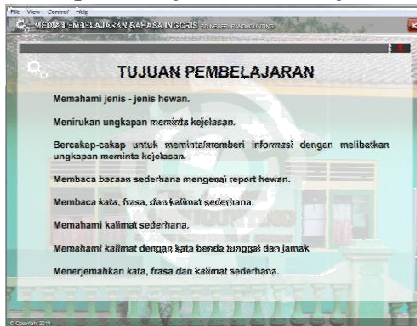
f. Tampilan Standar Kompetensi



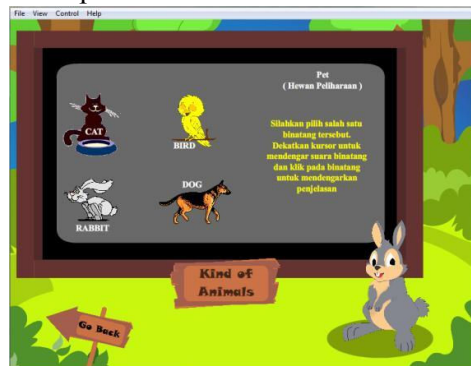
j. Tampilan Awal Materi Pembelajaran



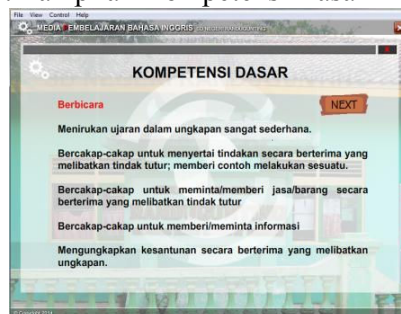
g. Tampilan Tujuan Pembelajaran



k. Tampilan Menu



h. Tampilan Kompetensi Dasar



m. Tampilan *Singular and Plural Noun*



n. Tampilan *Asking for Clarity*



o. Tampilan Soal



5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan Skripsi mengenai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

a. Dengan adanya media pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas 4 SD, maka penyampaian pembelajaran sebagai sarana membantu proses belajar Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar Negeri Randugunting akan dapat lebih meningkatkan minat belajar siswa.

b. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif membantu memperkenalkan teknologi berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar untuk anak sekolah dasar.

c. Dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif berbasis multimedia memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam memberikan materi yang sulit dijelaskan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan, kesimpulan dan keterbatasan yang tersebut diatas, saran – saran yang ingin Penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

a. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang lebih baik lagi dari yang dibuat oleh peneliti saat ini.

b. Perlu diadakannya pelatihan untuk tenaga pengajar, agar tenaga pengajar lebih mengerti tentang pembelajaran secara interaktif dengan perangkat multimedia.

Pustaka

a. Algeo, John; 2005; *The Origins and Development of the English*

Language: Sixth Edition;
Wadsworth, Cengage Learning.

- b. A.M., Sardiman; 2007; *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- c. Amrullah; 2009; *Pemanfaatan Game Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Mengatasi Rendahnya Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 2 Gelumbang Kelas IX pada Pokok Bahasan Kemagnetan*.
- d. Aunurrahman; 2010; *Belajar dan Pembelajaran*; Bandung : Alfabeta Slameto.
- e. Bustaman, Burmansyah; 2001; *Web design dengan macromedia flash mx 2004*; Yogyakarta: Andi Offset.
- f. Cahyati, Rama, 2012; *"Pengertian Sekolah Efektif"*, 15 November 2012
- g. Chandra K., Ian; 2009; *"Desain Kreatif dengan CorelDRAW X4"*; Jakarta: PT Gramedia.
- h. Diyar; 2012; *"Pengertian Video"*; Jakarta : Salemba Infotek.
- i. Diartono, Dwi Agus ; 2008 ; *"Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia"*; Unisbank Semarang
- j. Hakim, Zainal; 2012; *"Sejarah Adobe Photoshop"*; Jakarta: PT. Gramedia
- k. Pustaka Umum .
- l. Hasibuan, Malayu S.P; 2005; *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Revisi*; Bumi Aksara, Jakarta.
- m. Hormby, John; (2007-06-05); *"How Adobe's Photoshop Was Born". Story Photography*; Diakses 2007-06-15.
- n. Riberu, Tito; 2004; *Refrensi dan Tuntunan Perancangan Program Action Script Macromedia Flash MX*; Jakarta: Dinastindo.
- o. Suciadi, Andi Andreas ;2003; *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX* ; Jakarta: Dinastindo.
- p. Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Yakarta : Prestasi Pustaka Publisher.(Azhar Arsyad, 2003).
- q. Wahyono, Teguh; 2006; *"36 jam Relajar Komputer Animasi Dengan Macromedia"*
- r. Wibowo; 2009; *"Restructuring Components of Integrated Health Information System In Outpatient and Inpatient Departments Using Service Oriented Architecture"*, *The 5th International Conference on Information & Communication Technology and Systems ; ITS Surabaya*; Surabaya
- s. Yuswanto; 2002; *"Microsoft Visual Basic 6.0 Pemrograman Grafis dan Multimedia "*; Surabaya : Prestasi Pustaka Publisher.
- t. Zembry ; 2001; *Animasi web dengan macromedia Flash 8*; Jakarta: Elex Media Komputindo.
- u. Zulkifli; 2012; *"Pengertian Media Menurut Para Ahli"*; Jakarta : Andi Offset.